ILUSÃO LETAL

Arquivo-X em GURPS

Esta é uma aventura de investigação para GURPS, para 3 a 6 jogadores. Apesar de ser uma aventura para *GURPS*, pode ser usada com praticamente qualquer outro RPG do gênero (*Invasão, Conspiracy-X*, etc.).

1. A Missão

A aventura começa com os personagens em suas casas ou locais de trabalho (FBI, certamente) quando ficam sabendo de estranhos ocorridos em uma cidade do interior do país (pode ser Roswell, se for nos EUA, ou Varginha, se for no Brasil, mas você pode escolher outras cidades): diversas pessoas afirmam ter testemunhado fenômenos dos mais variados tipos, indo de discos voadores (uns sete ou oito tipos diferentes), almas perdidas, "chupacabras", e o que mais de estranho você puder imaginar. Houve até mesmo um suicídio. Os personagens podem saber disso através da televisão, jornal, serviço, etc.

2. A Cidade

Uma vez na cidade, os personagens poderão investigar fazendo perguntas aos cidadãos, analisando os lugares onde ocorreram os fenômenos, etc.

Em cada noite que os personagens passarem na cidade, eles devem fazer um teste de Vontade (ou o que for equivalente, dependendo do RPG que está sendo usado): em caso de falha, o personagem será acometido de alucinações dos mais variados tipos, como OVNIS, fantasmas, etc.

Personagens que tiverem fobias verão o objeto de seus medos; personagens com amnésia verão flashbacks de memórias perdidas. Se você estiver jogando com Mulder, terá alucinações referentes à irmã dele; se for Scully, referentes à sua abdução (2ª temporada da série). O efeito dura por volta de duas horas, seguido de desmaio; ao despertar, o personagem sentirá um gosto seco e salgado na boca. Fica a critério do Mestre se ocorre algum acidente com o personagem durante as alucinações. Não informe diretamente aos jogadores se seus personagens estão ou não tendo alucinações...

3. Lugares para investigação

Abaixo, os lugares onde os personagens podem fazer investigações:

-> Na rua, jornais locais, etc.: não dá pra tirar muitas informações úteis daí: as pessoas falarão sobre os mais diferentes delírios, sem dar algo com que realmente se possa chegar a uma conclusão.

-> Na casa da suicida: a pessoa em questão era uma garota de 14 anos (o nome não é essencial, mas, se quiser, invente um), que se jogou da janela de seu quarto, no terceiro andar de um sobrado. Isso ocorreu dois dias antes da chegada, mas a cena do ocorrido permanece intocada (ainda não houve investigação). No quarto da garota, a janela está quebrada; um sucesso em um teste de Psicologia (ou o que for) revelará que isso é incomum em suicídios: suicidas costumam abrir a janela antes de saltar ("Desarruma menos o cabelo, assim não estraga a foto no jornal", diria Mulder). Se for questionada, a família da garota dirá que, momentos antes do salto, a garota havia gritado por socorro, falando que o quarto estava em

chamas (o que não ocorreu), e que a menina tinha pirofobia. Sobre a cama, está um agasalho que ela havia usado no dia de sua morte: ele está coberto com algum tipo de pó, que pode ser recolhido para análise.

-> No hangar: perto da entrada da cidade, os personagens podem notar um pequeno hangar, onde fica guardado um avião de irrigação de agrotóxicos, usado em algumas fazendas a um ou dois quilômetros da periferia da cidade. Para cada tarde de investigação, faça um teste de Percepção (ou o que for) escondido, para cada jogador; se um jogador tiver três ou mais sucessos, diga-lhe que ele reparou que o avião irrigador sobrevoa uma parte diferente da cidade a cada dia. Se os jogadores forem investigar o hangar, encontrarão alguns galões que contém alguma substância que não é inseticida, nem nenhum tipo de agrotóxico ou fertilizante (um teste de Química ou de alguma perícia relativa à Agricultura pode acusar isso). Se forem procurar o dono do avião, em seu escritório, o encontrarão morto. O piloto do avião alegará que não realiza vôos sobre a cidade, e que não sabe nada sobre "alguma substância anormal". Se os galões com a substância forem confiscados, eles desaparecerão "misteriosamente", algumas horas depois.

-> Análise química: a substância encontrada no quarto da garota que se suicidou é a mesma contida nos galões do hangar, mas um laboratório comum não é capaz de identificar o uso ou efeito da substância. Se uma amostra dessa substância for enviada à algum contato que "saiba das coisas" (como os "Lone Rangers", aqueles três amigos paranóicos do Mulder) haverá confirmação de que é uma névoa alucinógena desenvolvida pelo exército (invente o nome mais químico que puder: algo como "composto-biometoluteúrico-BGH"), mas que nem chegou a ser usada, por ser cara demais.

-> Quartel do Exército: os personagens podem confirmar com os moradores da cidade que há uma base militar fora da cidade; são uns três quilômetros e meio de estrada até lá. O general responsável pela base não receberá os investigadores, a menos que eles mencionem a névoa experimental: nesse instante, eles serão chamados para "discutirem um assunto sigiloso".

Segundo o general, o pouco estoque produzido da névoa havia sido roubada pelo que se acredita ser algum grupo terrorista, que pediu grandes quantias de dinheiro ao governo como chantagem. Acredita-se que o dono do avião irrigador fazia parte deste grupo; se for mencionado que ele foi assassinado, o general dirá que já tinha ciência do fato, e que acredita que tenha sido "obra dos próprios companheiros da organização". Isso tudo foi mantido em sigilo, segundo o general, para evitar maior pânico da população, e ele pedirá para que continue assim.

Mesmo após o assassinato do dono do avião irrigador, ainda poderá se ver o avião fazendo vôos sobre a cidade, no começo da noite. Se for seguido, ele irá para a base militar. Após algumas horas, os personagens QUE NÃO ESTIVEREM SOB O EFEITO DO ALUCINÓGENO terão uma visão impressionante na base: verão algum OVNI pairando sobre a base militar; no solo, verão o general e algum vulto, que não poderá ser identificado por nenhum dos personagens. Se o general for questionado quanto ao ocorrido, ele dirá, no maior dos tons cínicos: "ONIS? Alienígenas? Acho que você está tendo alucinações..."

4. Conclusão

Após o testemunho do OVNI, não ocorrerão mais casos de alucinação, e o general fará uma declaração "oficial" aos

jornais locais, esclarecendo que houve uma "chantagem", e que os "responsáveis" foram capturados. Agora, fica para os jogadores o quê eles vão querer fazer: se querem tentar incriminar o general, continuar investigando por qualquer pista (que você pode incluir, se quiser), ou simplesmente tirar alguma conclusão e abandonar o local, sem grandes esclarecimentos sobre o que aconteceu realmente.

Como sempre, aliás...

Carlos Eduardo Fernandes Zanella